

Rancang Pembaruan Front-end Company Profile berbasis Website untuk PT. Gerbang Sinergi Prima

Fahira Nurazizah¹, Rita Komalasari²

Politeknik LP3I¹²

Jl. Pahlawan No. 59, Bandung, Indonesia¹²

E-mail : fahiranurazizah.r21mi@plb.ac.id¹, ritakomalasari@plb.ac.id²

ABSTRAK

PT. Gerbang Sinergi Prima adalah bagian dari perusahaan Dana Pensiun PT. PLN (Persero) yang mana perusahaan ini berfokus pada sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Setiap perusahaan pada saat ini pasti memiliki sebuah *website company profile* yang bukan hanya dijadikan sebagai investasi, tetapi juga kebutuhan penting di era digital ini. Oleh karena itu dibangunlah *website company profile* yang diharapkan sebagai tempat informasi, sarana branding, dan juga pemasaran secara online. Namun demikian desain website tersebut telah cukup lama digunakan, sehingga diperlukan perancangan kembali atau pembaruan *website company profile* dari segi tampilan juga fitur guna memberikan tampilan juga kesan baru bagi pengunjung website dengan tujuan meningkatkan aspek estetika, dan menjaga serta meningkatkan fungsionalitas *website* agar *website* dapat mudah dipahami oleh pengguna. *Extreme Programming* (XP) termasuk ke dalam kelompok metode agile yang cukup populer, juga sering di terapkan terutama pada pengembangan perangkat lunak berskala kecil. Pada bagian hasil dan pembahasan ini dirancang untuk menyajikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Seksi ini dibuat dengan mengacu pada metode *Extreme Programming* (XP) yang mana di dalam prosesnya meliputi kegiatan *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *coding* (pengkodean), dan *testing* (pengujian). Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa "Rancang Pembaruan *Front-End Company Profile* Berbasis *Website*" ini telah berhasil dibangun sehingga dapat membantu pekerjaan perusahaan yaitu PT. Gerbang Sinergi Prima untuk pembaruan *website company profile* dari segi tampilannya. Penelitian ini memanfaatkan metode *Extreme Programming*, pemilihan metode ini disebabkan oleh kemampuannya yang dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi proses pembangunan sistem.

Kata kunci : *Website, Company Profile, Extreme Programming, Front-End*

ABSTRACTS

PT. Gerbang Sinergi Prima is a part of the Pension Fund company PT. PLN (Persero), which focuses on the Information and Communication Technology (ICT) sector. Every company nowadays must have a company profile website, which serves not only as an investment but also a crucial necessity in this digital era. Therefore, a company profile website was built to serve as an information hub, branding platform, and online marketing tool. However, the current website design has been in use for quite some time, necessitating a redesign or update to provide visitors with a fresh look and new features aimed at enhancing aesthetics and improving website functionality, making it user-friendly. Extreme Programming (XP) falls under the category of popular agile methodologies, often applied in small-scale software development projects. This section on results and discussion is designed to present the outcomes of the research conducted. It is crafted in accordance with the Extreme Programming (XP) methodology, which includes planning, design, coding, and testing activities. From the results of this research, it can be concluded that the "Redesign of Front-End Company Profile Website" has been successfully developed to assist the work of PT. Gerbang Sinergi Prima in updating the company profile website in terms of its appearance. This research utilized the Extreme Programming methodology, chosen for its ability to accelerate and improve the efficiency of the system development process.

Keywords: Website, Company Profile, Extreme Programming, Front-End.

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi kini semakin melaju pesat sehingga mempengaruhi aktivitas serta kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek kegiatan baik

dalam bidang pendidikan, ekonomi, juga pemerintahan sangat bergantung pada sistem informasi yang berjalan saat ini[1].

PT. Gerbang Sinergi Prima adalah bagian dari

perusahaan Dana Pensiun PT. PLN (Persero) yang mana perusahaan ini berfokus pada sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Setiap perusahaan pada saat ini pasti memiliki sebuah *website company profile* yang bukan hanya dijadikan sebagai investasi, tetapi juga kebutuhan penting di era digital ini[2]. Oleh karena itu dibangunlah *website company profile* yang diharapkan sebagai tempat informasi, sarana branding, dan juga pemasaran secara online[3]. Namun demikian desain *website* tersebut telah cukup lama digunakan, sehingga diperlukan perancangan kembali atau pembaruan *website company profile* dari segi tampilan juga fitur guna memberikan tampilan juga kesan baru bagi pengunjung *website* dengan tujuan meningkatkan aspek estetika, dan menjaga serta meningkatkan fungsionalitas *website* agar *website* dapat mudah dipahami oleh pengguna.

Sedangkan *website* merupakan salah satu bentuk pengaplikasian dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pengertian dari *website* itu sendiri adalah gabungan halaman web yang saling terhubung dan dapat di akses melalui alamat *website* atau domain, yang mana isi kontennya ialah informasi berupa teks, gambar, juga video, sebagai sarana informasi, komunikasi, juga pemasaran secara online dan pembuatan *website* juga ditujukan untuk kepentingan individu, organisasi, lembaga, ataupun perusahaan[4]. Kemudian pengertian dari Teknologi Komunikasi dan Informasi atau singkatan dari TIK merujuk pada rangkaian proses teknologi yang berfokus pada pengolahan, produksi, dan penyebaran informasi, seperti pertukaran informasi melalui media[5].

Website company profile adalah deskripsi umum mengenai perusahaan, yang memuat informasi mengenai sejarah, visi, misi, produk, layanan struktur organisasi, kebijakan perusahaan dan informasi lainnya yang berkaitan dengan perusahaan[6]. Tujuan dari pembuatan *website company profile* ini sebagai sarana pembentukan citra perusahaan atau branding yang positif sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan pihak eksternal seperti klien mengenai nilai serta kinerja perusahaan[7]. *Website company profile* juga dapat dijadikan sebagai sarana pemasaran sebuah perusahaan yang dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun melalui jaringan internet, sehingga dengan prosesnya yang praktis pengunjung mendapatkan informasi dengan cepat mengenai perusahaan tersebut dan hal ini dapat meningkatkan citra atau reputasi perusahaan tersebut di ranah digital[8].

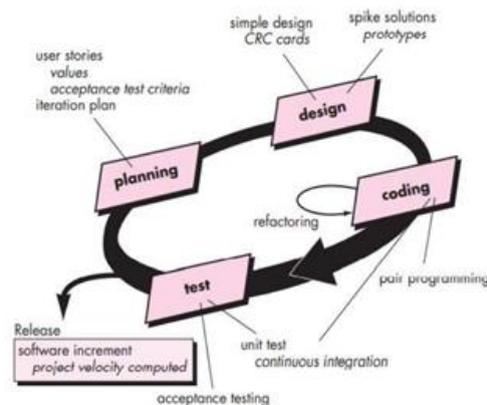
Front-end adalah bagian dari sebuah situs web yang dapat langsung dilihat oleh pengguna, yang mana mencakup pembuatan layout, desain, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan visual *website*[9]. Selain berfokus pada visual ataupun

estetika desain *website* tetapi juga *front-end* ini harus memperhatikan desain yang responsif bagi *website* sehingga dapat memberikan kesan dan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna ketika membuka *website* tersebut di berbagai ukuran atau layar *gadget* yang digunakan[10].

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Extreme Programming (XP)

Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, penelitian ini memanfaatkan pendekatan *Extreme Programming* (XP) sebagai metode utama untuk di terapkan pada rancang pembaruan *front-end website company profile*. Metode *Extreme Programming* (XP) merupakan suatu metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang mengadopsi pendekatan berorientasi pada objek dan berfokus pada pencapaian tujuan dengan kualitas perangkat lunak dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna secara cepat dan efisien[11]. Tahapan Penelitian dengan menggunakan penerapan metode *Extreme Programming* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *Extreme Programming* (XP)

2.2 Metode Extreme Programming (XP)

Extreme Programming (XP) termasuk ke dalam kelompok metode agile yang cukup populer, juga sering di terapkan terutama pada pengembangan perangkat lunak berskala kecil[12]. Berikut dibawah ini merupakan penjelasan dari tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses pengimplementasian metode *extreme programming* (XP):

1) *Planning* (Perencanaan)

Pada tahapan *planning* atau perencanaan ini tim atau individu berfokus pada menemukan solusi dari masalah yang ada untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Yang mana hal tersebut terjadi melalui proses pengumpulan kebutuhan pengguna, memahami bagaimana alur bisnis itu berjalan sehingga memperoleh gambaran yang jelas mengenai fungsionalitas, fitur-fitur yang akan di gunakan, dan *output* yang diharapkan[13].

2) Design (Perancangan)

Tahapan design atau perancangan adalah fase ketika user stories yang telah ditetapkan pada tahap perancangan sebelumnya diimplementasikan guna membuat rancangan alur kerja suatu aplikasi atau sistem yang akan di buat[14].

3) Coding (Pengkodean)

Tahapan coding atau pengkodean ini ialah tahap dimana pada prosesnya melibatkan pengimplementasian penulisan kode dari desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah aplikasi atau sistem website yang utuh[15].

4) Testing (Pengujian)

Pada tahap testing atau pengujian dilakukan pada sebuah sistem aplikasi atau website yang telah dibuat untuk menguji fungsionalitas serta fitur yang terdapat pada sistem tersebut secara keseluruhan[16]. Serta mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Black-box Testing yang dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil pengujian berupa masukan maupun keluaran yang dihasilkan oleh sistem tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

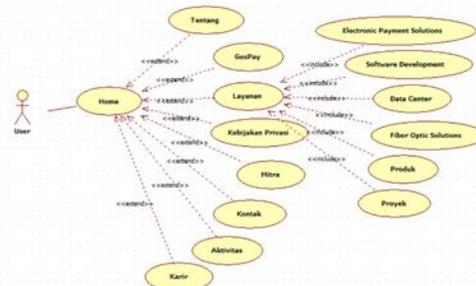
Pada bagian hasil dan pembahasan ini dirancang untuk menyajikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Seksi ini dibuat dengan mengacu pada metode Extreme Programming (XP) yang mana di dalam prosesnya meliputi kegiatan planning (perencanaan), design (perancangan), coding (pengkodean), dan testing (pengujian)[17].

3.1 Planning (Perencanaan)

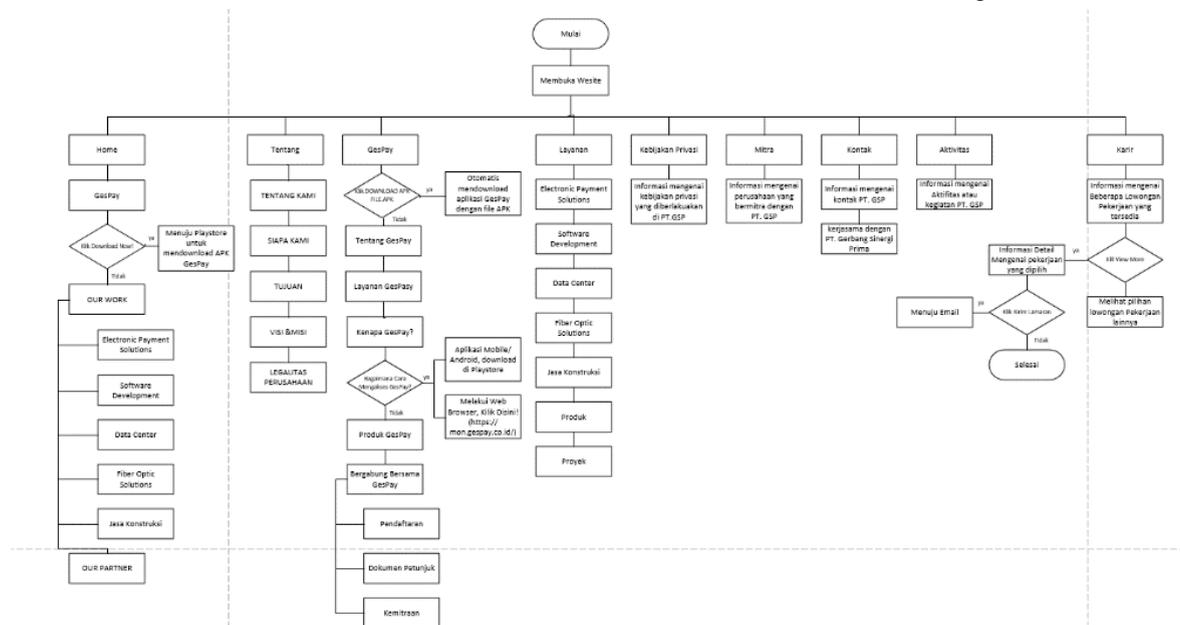
Pada tahap perencanaan dilakukan dengan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan sistem bersama klien yang bersangkutan agar rancang pembaruan sistem ini sesuai dengan alur bisnis yang di inginkan. Sebelum menetapkan fungsionalitas dari perangkat lunak tersebut, diperlukan identifikasi masalah terlebih dahulu sebagai acuan dibuatnya perangkat lunak ini. Permasalahan utama yang di alami ialah mengenai website yang ingin di perbaharui sehingga mengenai fungsionalitas website tidak berubah.

3.2 Design (Perancangan)

Pada tahapan ini ditujukan untuk pembuatan spesifikasi terkait arsitektur program, antarmuka, dan elemen pendukung lainnya. Penjelasan dari tahap perancangan ini terdapat pada use case, dan user flow diagram yang dibuat berdasarkan pengumpulan informasi yang dilakukan bersama klien yang terdapat pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 3. User Flow Diagram

Berdasarkan hasil dari perancangan desain yang terdapat pada Gambar 2 dan 3, hanya terdapat satu pengguna yaitu pengunjung *website* yang dapat mengakses seluruh menu atau fitur yang terdapat pada *website company profile* tersebut.

Dari hasil rancangan use case diagram, dan user flow diagram yang tertera pada Gambar 2 dan 3 serta hasil diskusi bersama klien, maka dibuatlah mockup beserta prototipe untuk *website company profile* menggunakan figma yang mana tertera pada Gambar 4.



Gambar 4. Rancangan Mockup dan Prototipe

Figma ialah sebuah platform untuk membuat desain yang kolaboratif untuk membuat rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi mobile, dekstop, dan situs web, yang mana dapat di akses di berbagai sistem operasi seperti windows, mac, juga linux selama terhubung dengan internet. Dan memungkinkan sekelompok orang untuk bekerja tim dengan lokasi yang berbeda sehingga pekerjaan bisa lebih cepat dan anggota tim juga dapat bekerja secara interaktif menggunakan fitur-fitur yang disediakan seperti fitur komentar dan lainnya[18].

Mockup merupakan perwujudan visual dari sebuah desain produk yang memberikan bagaimana konsep desain dari produk tersebut berjalan dan terlihat seperti nyata, yang mana disini produknya berupa sebuah *website company profile*.

Sedangkan Prototipe adalah penerapan desain yang interaktif, dimana pengguna dapat melakukan uji coba secara langsung dan menciptakan pengalaman pengguna. Prototipe juga memungkinkan desainer untuk membuat simulasi antarmuka pengguna, seperti mengklik tombol, navigasi halaman, dan memberikan efek berupa animasi.

3.3 Coding (Pengkodean)

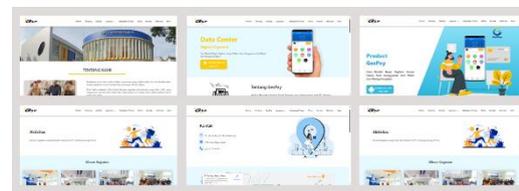
Setelah dilakukan perancangan sistem dan pembuatan mockup serta prototipe nya maka tahapan selanjutnya adalah pengimplementasian ke dalam kode pemrograman, yang mana dalam prosesnya menggunakan framework bootstrap, HTML, CSS, dan JavaScript. Sesuai dengan fungsional yang telah ditetapkan sebelumnya,

ketika pengguna mengakses *website company profile* berikut maka akan langsung di tujukan kepada halaman home pada yang tertera pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Home

Setelah berada di halaman home maka pengguna dapat mengakses seluruh halaman dan informasi lainnya seperti halaman tentang perusahaan, GesPay, Layanan, Kebijakan Perusahaan, Mitra, Aktivitas, dan karir. Gambar 6 merupakan beberapa tampilan hasil dari proses *coding*:



Gambar 6. Beberapa Halaman Website

3.4 Testing (Pengujian)

Black-box Testing merupakan salah satu metode pengujian untuk sebuah sistem perangkat lunak dimana dalam prosesnya dilakukan dengan berfokus pada fungsionalitas *input* dan *output* yang dihasilkan sistem, tanpa menelaah struktur kode ataupun logika yang digunakan. Jenis pengujian ini ditujukan untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Berikut hasil pengujian dari *website front-end company profile* yang mana sistemnya telah berjalan sesuai harapan dari klien dan dapat dijalankan dengan baik, dan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black-box Testing

Aktivitas Pengujian	Hasil	Keterangan
Menu Home	Sesuai	Merupakan menu yang pertama kali di lihat ketika mengakses <i>website</i>
Menu Tentang	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu Tentang

Aktivitas Pengujian	Hasil	Keterangan
Menu GesPay	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu GesPay
Menu Layanan	Sesuai	Ketika mengklik menu Layanan maka akan muncul beberapa submenu Layanan
Submenu Electronic Payment Solutions	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Electronic Payment Solutions
Submenu Software Development	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Software Development
Submenu Data Center	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Data Center
Submenu Fiber Optic Solutions	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Fiber Optic Solutions
Submenu Jasa Konstruksi	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Fiber

Aktivitas Pengujian	Hasil	Keterangan
		Optic Solutions
Submenu Produk	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Produk
Submenu Proyek	Sesuai	Muncul ketika sudah mengklik menu Layanan, dan dapat di akses ketika mengklik submenu Proyek
Menu Kebijakan Privasi	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu Kebijakan Privasi
Menu Mitra	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu Mitra
Menu Kontak	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu Kontak
Menu Aktivitas	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu Aktivitas
Menu Karir	Sesuai	Dapat di akses ketika mengklik menu Karir

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa “Rancang Pembaruan *Front-End Company Profile* Berbasis *Website*” ini telah berhasil dibangun sehingga dapat membantu pekerjaan perusahaan yaitu PT. Gerbang Sinergi Prima untuk pembaruan *website company profile* dari segi tampilannya. Penelitian ini memanfaatkan metode *Extreme Programming*, pemilihan metode ini disebabkan oleh kemampuannya yang dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi proses pembangunan sistem.

Perancangan sistem menggunakan use case diagram dan user flow diagram, taklupa

membuat desain mockup beserta prototipe nya untuk mempermudah proses penerjemahan hasil perancangan ke dalam kode pemrograman. Pada proses coding sendiri peneliti menggunakan framework bootstrap, HTML, CSS, dan JavaScript, untuk merancang *website* sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan klien. Yang mana setelahnya dilakukan pengujian dengan metode *Black-box Testing* guna memastikan fitur yang terdapat pada sistem masih terdapat kekurangan atau sudah sesuai. Dan setelahnya rancangan pembaruan ini akan diserahkan kepada pihak perusahaan.

Rancangan pembaruan ini selanjutnya akan diserahkan kepada pihak perusahaan. Diharapkan, melalui hasil dari penelitian ini dapat di gunakan dengan sebaik-baiknya untuk menjadi sumber informasi bagi pengunjung *website* mengenai perusahaan.

4.2 Saran

Diharapkan, melalui hasil dari penelitian ini dapat di gunakan dengan sebaik-baiknya untuk menjadi sumber informasi bagi pengunjung *website* mengenai perusahaan. Serta kepada peneliti selanjutnya, untuk dapat mengembangkan penelitian ini agar menjadi lebih sempurna dengan menambahkan data, logika aplikasi, serta interaksi antara tampilan *website* dengan database, serta komponen lainnya yang dapat menghasilkan *website* yang lebih interaktif, menarik dan mudah digunakan. Besar harapan peneliti agar *website* ini dapat dimanfaatkan untuk memberi kesan dan pengalaman baru bagi pengunjung *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. D. Ria and A. Budiman, "Perancangan sistem informasi tata kelola teknologi informasi perpustakaan," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 122–133, 2021.
- [2] L. G. Abdulhafizh and D. Djatiprambudi, "Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya," *BARIK*, vol. 1, no. 1, pp. 112–122, 2020.
- [3] S. Wahyuni, "PEMBUATAN COMPANY PROFILE DAN PPDB ONLINE DI SMK ISLAM AL AMIN CIKARANG BEKASI," *J. Pengabd. Kpd. Masy. CAHAYA MANDALIKA e-ISSN 2722-824X*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, 2023.
- [4] A. A. A. Ushud, I. Novita, and N. Juliasari, "Pelatihan Pemanfaatan CMS Untuk Pembuatan Website Bagi OrangTua Siswa Sekolah Alam Tangerang," *J. Pengabd. Masy. TEKNO*, vol. 2, no. 1, pp. 20–25, 2021.
- [5] M. Mukhsin, "Peranan teknologi informasi dan komunikasi menerapkan sistem informasi desa dalam publikasi informasi desa di era globalisasi," *Teknokom*, vol. 3, no. 1, pp. 7–15, 2020.
- [6] T. D. Astuti, A. M. A. Pabulo, and P. W. Setyaningsih, "Pembuatan Company Profile untuk Gula Kelapa Kulon Progo Berbasis Website," *Dedik. J. Pengabd. Pendidik. dan Teknol. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–41, 2023.
- [7] M. Orisa, A. Faisol, and M. Ashari, "PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (DSRM)," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, pp. 160–164, Feb. 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2576.
- [8] Y. A. Pranoto, D. A. Mundzilil, and A. E. Pradina, "Pembuatan Company Profile Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ulama Kepuharjo Karangploso," *Pros. SENIATI*, vol. 7, no. 1, pp. 81–90, 2023.
- [9] C. Chastro and E. Darmawan, "Perbandingan Pengembangan Front End Menggunakan Blade Template dan Vue Js," *J. Strateg. Maranatha*, vol. 2, no. 2, pp. 302–313, 2020.
- [10] S. Steven, W. Rifaldi, and U. Nugraha, "Strategi Pengamanan Front-end dalam Pengembangan Website," *JUSTINFO/ J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 42–53, 2023.
- [11] I. Carolina and A. Supriyatna, "Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota Sks Mengajar Dosen," *IKRA-ITH Inform. J. Komput. Dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 106–113, 2019.
- [12] T. Ardiansah, "Perancangan Sistem Persediaan Menggunakan Metode Extreme Programming," *J. Ilm. Inform. Dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- [13] F. Fatoni and D. Irawan, "Implementasi Metode Extreme Programming dalam

- Pengembangan Sistem Informasi Izin Produk Makanan,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 159–164, 2019.
- [14] V. H. Pranatawijaya, “Penerapan Location Based Serviced (Lbs) Dalam Prototipe Pengenalan Ruang Dengan Metode Extreme Programming,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 92–99, 2021.
- [15] A. Nurkholis, E. R. Susanto, and S. Wijaya, “Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. Dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 124–134, 2021.
- [16] A. Anharudin, S. Siswanto, and R. M. Syakira, “Rancang Bangun Data Storage System berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming,” *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, pp. 123–135, 2022.
- [17] R. Mersita, D. Darwis, and A. Surahman, “Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming,” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 45–53, 2022.
- [18] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit Digit. Inf. Technol.*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.